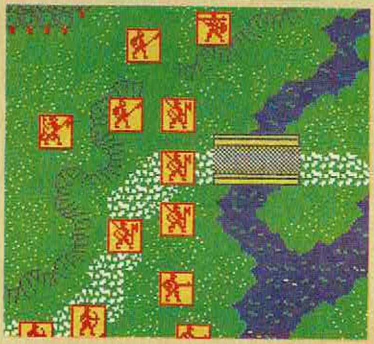
Esclarecer novos adeptos

Por JOÃO CRUZ

Esta secção já tem um largo período de existência, como os fiéis seguidores desta semanal Micromania o sabem, mas sempre vai surgindo «gente nova» atraída pelo nosso trabalho.

Depois, é claro, surgem as normais perguntas de como colaborar em cada uma das rubricas desta secção. Eis-nos, pois, a prestar uma vez mais esse esclarecimento, respondendo desta maneira às constantes solicitações de todos aqueles que ultimamente nos têm inquirido sobre como poderão participar nesta secção. Para a rubrica Microclube podem enviar todo o tipo de informações acerca dos videojogos: pokes, dicas, mapas, rotinas,... Nos JOGOS DE TOPO, basta que enviem, juntamente com os restantes trabalhos, uma lista dos cinco melhores videojogos da vossa opinião. Para participar na rubrica JUÍZES NACIONAIS basta enviarem uma foto colorida de passe vossa, juntamente com dois textos (com pelo menos dez linhas numa página A4) criticando dois videojogos da vossa preferência. Todos os participantes nesta rubrica receberão uma lembrança pela sua participação. Pode demorar um pouco a chegar ao seu destino, mas todos receberão uma lembrança. A boa notícia para todos aqueles que colaboram nesta rubrica é o facto de poderem participar sempre que quiserem, bastando enviarem de novo uma foto colorida juntamente com novos textos. Convém frisar, uma vez mais, este pormenor: de que cada vez que voltarem a participar na rubrica JUÍZES NACIONAIS, devem enviar de novo uma foto colorida vossa, pois, não mantemos fotos em arquivo. No conteúdo dos textos com as críticas, devem apresentar as vossas pontuações para os habituais «ítems» apresentados semanalmente nesta rubrica (apresentação, gráfica, som...). Estas colaborações podem ser enviadas por qualquer jovem que o desejar fazer, independentemente do computador que possua, seja SPECTRUM, COMMODORE, ATARI, MSX, AMSTRAD,... Todas as participações devem ser enviadas através dos CTT, para a seguinte morada: JORNAL DE NOTÍCIAS (MICROMANIA), RUA GONÇALO CRISTÓVÃO, 4052 PORTO CODEX. E com estes esclarecimentos renovados, para todos aqueles que os tinham solicitado, vos deixamos hoje, aguardando as vossas colaborações... Escrevam!

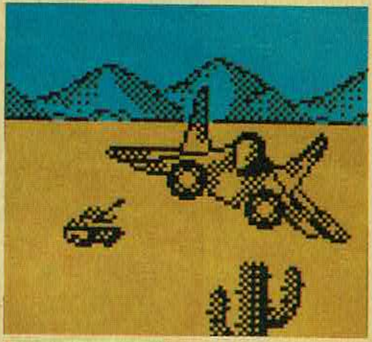
O QUE JÁ SE JOGA...



VIKINGS

Este é um jogo para todos aqueles que apreciam uma boa aventura gráfica e um realista jogo de estratégia. VIKINGS é um dos tais jogos desprovidos do factor «arcade», constante na maioria dos programas do micro-mercado. Deste modo torna-se uma relíquia para todos os aventureiros e estrategas dedicados. Todo o jogo em si é perfeito na complexidade de informações e dados, para se realizarem autênticas batalhas medievais no Norte da Europa, envolvendo o nosso exército contra os terríveis barbas ruivas, os VIKINGS. Os cenários de combate são constituídos por prados verdejantes, rios e pontes estratégicas e todos os indicadores necessários à batalha constituídos por ícones, contendo as figuras correspondentes aos diversos elementos dos exércitos!

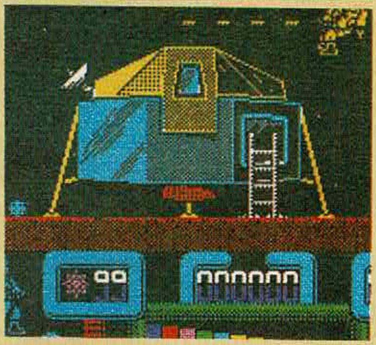
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: CHALLENGE SOFT.
GÉNERO: ESTRATÉGIA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17.
SOM 48 K: 08.
GRÁFICOS: 11.
USO DA COR: 15.
MOVIMENTO: 10. ADICTIVIDADE: 14.
TOTAL: 15.
OPINIÃO: PARA APRECIADORES DO GÉNERO!



F16 – FIGHTING FALCON

Lembram-se do clássico AFTERBURNER ? Pois este jogo é um mero reflexo desse mesmo programa. Para os mais atentos a estas coisas, pode-se mesmo salientar que as diferenças entre este F16 – FIGHTING FALCON e AFTERBURNER são quase nulas. O objectivo do jogo é o mesmo de sempre: destruir tudo o que nos surgir pela frente! São quatro as fases a percorrer, todas elas só diferentes nos cenários, uma vez que os inimigos são sempre os mesmos em todas. Há que percorrer o deserto escaldante do Sara, a humidade dos trópicos, o gelo do Árctico e sobrevoar as profundas águas dos oceanos. Quanto à jogabilidade é razoável devido à quase nula dificuldade do mesmo. F16 – FIGHTING FALCON resulta no seu conteúdo num jogo simples e de fraca adictividade.

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: MASTERTRONIC.
GÉNERO: SIMULADOR.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 15.
SOM 48 K: 11.
GRÁFICOS: 16.
USO DA COR: 15.
MOVIMENTO: 13. ADICTIVIDADE: 12.
TOTAL: 14.
OPINIÃO: MAIS UM SIMULADOR!

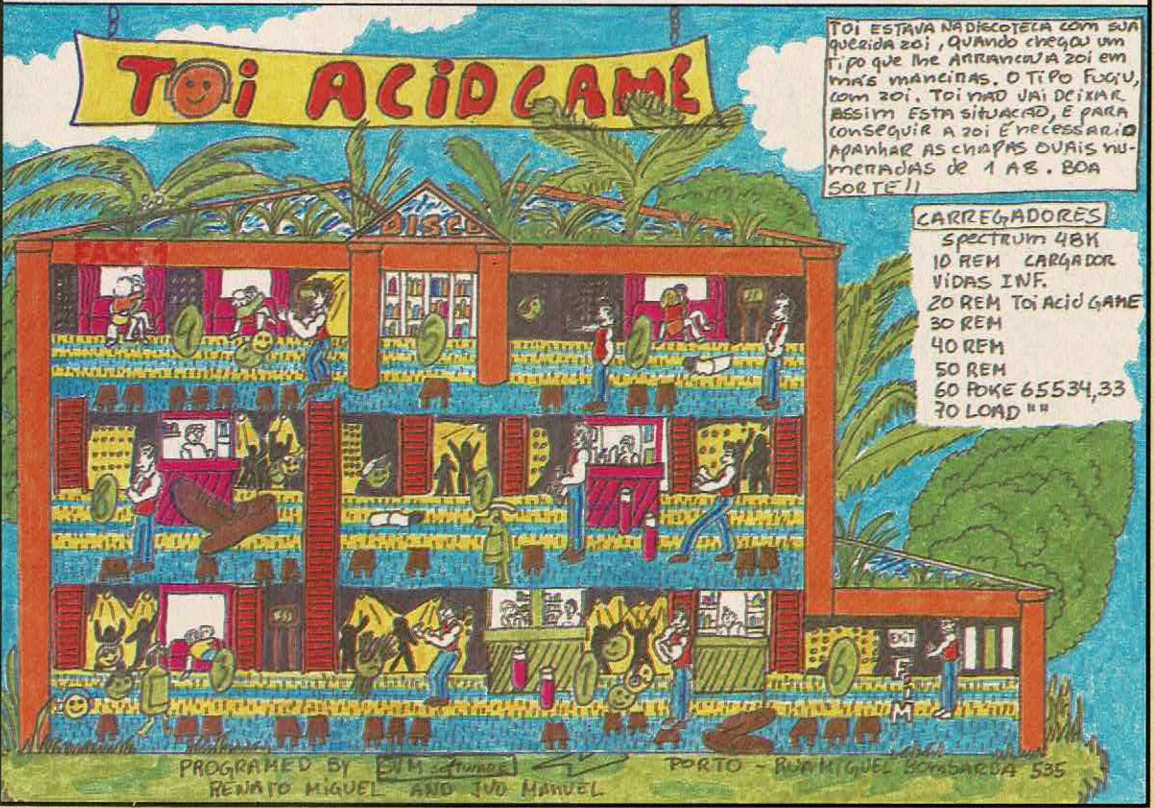


SPACE RIDER

Um argumento pobre para um jogo pobre parece ser o real veredicto deste SPACE RIDER. Somos um explorador espacial, enviado por uma companhia terrrestre de extracção de minérios e temos por missão recolher os cristais preciosos do recente planeta P23. Para atrapalhar a nossa missão, como não poderia deixar de ser, surgem os alienígenas que a todo o custo tentam retirar-nos a energia que dispomos, imprescindível para a nossa manutenção no jogo. SPACE RIDER recorda-nos um clássico da empresa ULTIMATE, o JET PACK. Apesar dos gráficos estarem melhor incrementados, a nível de jobabilidade este jogo perde pelo fraco «scroll». Enfim, SPACE RIDER é um dos tais jogos que já passaram de moda, mas que persistem em produzir!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: HI-TEC.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 11.
SOM 48 K: 12.
GRÁFICOS: 14.
USO DA COR: 12.
MOVIMENTO: 08. ADICTIVIDADE: 10.
TOTAL: 12.
OPINIÃO: FORA DE MODA!





JOGOS DE TOPO

A C Ç Ã O	A V E N T U R A	L E I T O R E S
1 – KLAX	1 – CASTLE MASTER	1 – RAINBOW ISLANDS
2 – RAINBOW ISLANDS	2 – AVENTURA ORIGINAL	2 – BLACK TIGER
3 – NINJA SPIRIT	3 – DARK SIDE	3 – KLAX
4 – HAMMERFIST	4 – CARVALHO	4 – GHOULS'N GHOSTS
5 – IMPOSSAMOLE	5 – JACK, THE RIPPER	5 – CHASE HQ

JUÍZES NACIONAIS



Vítor Miguel
M. dos Santos
Rua Padre Joaquim das Neves, 445
4435 RIO TINTO

SAS COMBAT

Estamos na presença de um jogo que apresenta certas semelhanças com IKARI WARRIORS, mas a nossa missão é dividida em vários níveis de crescente dificuldade, diferentes entre si, o que torna este jogo mais aliciante e menos monótono que os outros jogos com as mesmas características. Nestes jogo, ao longo do percurso, podem-se encontrar vários bónus. SAS COMBAT, quanto a mim, é um jogo que merece especial referência porque é um dos melhores simuladores do género.

APRESENTAÇÃO: 18.
GRÁFICOS: 18.
SOM 48 K: 17.
MOVIMENTO: 18.
ORIGINALIDADE: 17.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: UM BOM SIMULADOR!



Nuno Miguel
Pereira Matias
Rua Fofim de Além, 39-r/c
4415 CARVALHOS

BEACH VOLLEY

Que tal seria tornar-se campeão do mundo de voleibol na praia sem sair de casa? Eu acharia uma ideia óptima! Trata-se, é claro, de BEACH VOLLEY. Neste jogo, nível a nível com o nosso parceiro que é comandado pelo computador, tentamos bater a equipa adversária, comandada exclusivamente pelo computador. Pormenores como a animação realista, sombra da bola e inúmeros truques reais de voleibol, como os smashes e as manchetes, são uma constante neste brilhante BEACH VOLLEY.

APRESENTAÇÃO: 19.
GRÁFICOS: 19.
SOM 128 K + 2: 18.
MOVIMENTO: 19.
ORIGINALIDADE: 19.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: UMA PRODUÇÃO DE CINCO ESTRELAS!